

LE DILEMME DU PRISONNIER



Origine(s) du jeu

Ce jeu est utilisé par les MRJC (mouvement rural de jeunesse Chrétienne) www.mrjc.org

Dans sa version originelle énoncée en 1950 par Albert W. Tucker, le dilemme du prisonnier présente une situation où deux joueurs auraient intérêt à coopérer, mais où de fortes incitations peuvent convaincre un joueur rationnel de trahir l'autre. Pourtant si les deux joueurs trahissent, tous deux sont perdants. Classiquement utilisé en économie, en sciences sociales mais aussi en écologie. C'est dans ce contexte que nous l'utilisons. http://fr.wikipedia.org/wiki/Dilemme_du_prisonnier .

Objectifs généraux

Faire prendre conscience des notions d'intérêt individuel, intérêt collectif ; des stratégies de groupe : gagnant – gagnant ou perdant – perdant ; des notions de biens communs et bien collectifs et par extension, de la gestion de la ressource collective.

Ce jeu permet de faire comprendre que nous sommes conditionnés à faire passer nos intérêts personnels plutôt que de mettre en œuvre des stratégies collectives

Publics

Ce jeu peut s'adapter à tous les niveaux de l'enseignement professionnel et général. Il peut aussi être utilisé avec un public d'adultes.

Ce jeu est particulièrement adapté à des groupes de 12 à 32 personnes (idéalement 4 groupes de joueurs)

Compétence animateur : Animation assez simple

Le jeu

Durée : 40 minutes minimum à 1h d'animation suivant l'approfondissement souhaité

Matériel

8 post-it (ou morceaux de papier ou de carton) de 2 couleurs différentes (2 fois 4 post-it) et un tableau

Déroulement de l'animation

Constituer 4 équipes de 3 à 8 joueurs. Chaque équipe dispose d'un post-it vert et un post-it rouge.

Ce que l'animateur doit expliquer. Attention aux termes utilisés.

Vous êtes des prisonniers dans 4 cellules différentes. Vous ne pouvez pas communiquer entre les cellules (les équipes).

Pour être libérés, vous devez **gagner le maximum de points**. (Phrase à écrire au tableau)

Pour cela vous allez **voter rouge ou vert**.

La partie va se jouer en plusieurs manches de 4 jeux

Chaque table désigne un représentant qui votera au signal. Attention, toutes les tables doivent voter en même temps.

Les points que vous capitaliserez dépendent aussi du vote des autres prisonniers et seront calculés de la façon suivante :

Vote	chaque vote Rouge	Chaque vote Vert
4 rouges	+1	
3 rouges et 1 vert	-1	+3
2 rouges et 2 verts	-2	+2
1 rouge et 3 verts	-3	+1
4 verts		-1

L'animateur prépare un tableau de résultats qu'il remplira après chaque vote

Manches	Equipe 1	Equipe 2	Equipe 3	Equipe 4		
1						
2						
3						
4						
<i>Total 1° manche</i>						
5						
6						
7						
8						
<i>Total 2° manche : points x3</i>						
9						
10						
11						
12						
<i>Total 3° manche : points x5</i>						
TOTAL						

Pour la 2° manche les points sont multipliés par 3, et par 5 pour la 3° manche.

Suivant le temps disponible, il n'est pas obligatoire de faire la 3° manche.

Le jeu (20 mn)

Expliquer le contexte (5 minutes)

Pour la première manche l'animateur demande à chaque équipe de se concerter, de préparer son vote (30 secondes). Puis faire voter avec un décompte 3 – 2 – 1 VOTEZ

Imposer un vote des 4 équipes en même temps

Noter les résultats au tableau.

A partir de la 2° manche l'animateur explique que les prisonniers ont mis en place un système de communication entre les cellules. Attention, la communication est réduite dans le temps. Laisser 1 mn de communication puis laisser 30 secondes par équipe avant de lancer le vote.

Idem pour la 3° série mais l'animateur a pris le soin d'insister sur le fait qu'il y a toujours au moins un perdant dans le système actuellement mis en place.

Si les joueurs n'essaient pas de mettre en place des stratégies communes, on peut faire plus de jeux et l'animateur peut inciter à l'entente.

Il est important de remarquer les réactions qui s'installent au fur et à mesure que le jeu avance (esprit de compétitivité, frustration, confiance, rupture de la confiance,...)

Analyse (25 mn)

Les résultats :

L'animateur compte le total des points. Il demande qui a gagné et qui sera libéré. Puis il annonce que personne ne peut être libéré car le maximum des points n'est pas gagné.

Il remplit alors les 2 colonnes vides à la droite du tableau avec :

Total par ligne / Total si vote 4 rouges à chaque fois

Le maximum n'est donc pas atteint (4 points possibles par jeu soit 16 points à la fin de la première manche). Conclusion, tout le monde reste en prison.

Débat :

On sort du jeu. Faire rendre les cartons ou post-it. Remettre les participants en cercle pour le débat.

Que fallait-il faire pour gagner ?

Pourquoi avez-vous réagi de cette manière ?

Quelle confiance aviez-vous dans les autres équipes ?

Que faudrait-il pour faire confiance et développer une démarche de coopération ?

Qu'est-ce que ce jeu met en évidence ?

Les ressentis :

Qu'avez-vous ressenti quand vous avez découvert que vous gagniez ? Que vous perdiez ? Que les autres ne respectaient pas les engagements ?

Est-ce que vous avez découvert quelque chose sur vous-même ?

Pour aller plus loin (20 mn)

Des approfondissements sont possibles

Faire le lien avec les rapports humains et notre culture de « compétition ».
Aborder les notions de gagnants – gagnants et perdants – perdants

Faire le lien avec les ressources naturelles. Exemple : pêcher dans le même environnement, prélever une ressource commune, devrait demander une entente entre les divers acteurs dans le souci de préserver la ressource halieutique. Il y a conflit entre intérêt individuel (pêcher le maximum de poisson) et intérêt collectif (préserver la ressource).

Une somme d'intérêts individuel ne fait pas toujours un intérêt collectif.

Faire le lien avec les notions de développement durable

Pour préciser : les biens publics, collectifs ou communs

Bien public : produit et fourni par la puissance publique (école, route, ...)

Bien collectif : Bien non rival et non excluable. La consommation du bien par un consommateur n'empêche pas sa consommation par un autre. (Lumière du réverbère dans la rue, paysage, ...)

Souvent fournis par la puissance publique car il est impossible d'exclure quelqu'un par le marché (l'Etat remplace alors le marché), mais pas toujours (paysage, radio associative gratuite, ...)

La qualité de l'air, la couche d'ozone, la connaissance, ... sont des biens collectifs car il n'y a pas de rivalité.

Bien commun : Rivalité et non exclusion.

Exemple des pâturages collectif en Angleterre avant les enclosures. Pas d'exclusion mais une fois l'herbe consommée par la vache, elle ne peut être consommée par d'autres.

Exemples : le Thon de Méditerranée (plus globalement, les ressources halieutiques), l'eau de la rivière.

Le débat existe en ce qui concerne la forêt Amazonienne. Est-ce un bien commun qui régénère l'oxygène du monde ou un bien qui appartient au Brésil ?

Le brevetage du vivant (privatisation) correspond au passage d'un bien collectif à un bien privé. La privatisation rend excluable. C'est le cas des semences certifiées, des médicaments issus des plantes (et savoirs ancestraux de certaines population).

Prendre l'eau de la rivière pour irriguer son champ est aussi une forme de privatisation d'un bien commun.